

LA MULTIMEDIA COMO HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA EN EL
CURRÍCULO DE INFORMÁTICA DEL NIVEL PREESCOLAR, CONTRIBUYE A
DESARROLLAR PRINCIPIOS DE INTEGRALIDAD, PARTICIPACIÓN Y
ESPARCIMIENTO

MABEL CÁRDENAS MURIEL
JONAS MAHÚM CAUSIL BURGOS
YUDY ANDREA OROZCO ROJAS

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN. – GRUPO 4
2015

LA MULTIMEDIA COMO HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA EN EL
CURRÍCULO DE INFORMÁTICA DEL NIVEL PREESCOLAR, CONTRIBUYE A
DESARROLLAR PRINCIPIOS DE INTEGRALIDAD, PARTICIPACIÓN Y
ESPARCIMIENTO

MABEL CÁRDENAS MURIEL
JONAS MAHÚM CAUSIL BURGOS
YUDY ANDREA OROZCO ROJAS

Trabajo de grado para optar al título de especialista en pedagogía de la lúdica

Asesor
DARIO ALEXSANDER CHITIVA RODRIGUEZ
Magister en Educación, Énfasis Docencia Universitaria

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN. – GRUPO 4
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Medellín, Junio de 2015

Dedicamos este trabajo a los niños y niñas que son la razón de ser de nuestra labor como maestros y mediadores de nuevos aprendizajes en su formación.

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

Las compañeras y compañeros por su apoyo y motivación.

A los docentes de la universidad por su compromiso y dedicación para con nosotros, en especial al docente Darío Alexander Chitiva Rodríguez nuestro asesor.

A los niños y niñas de la Institución Jorge Eliecer Gaitán por su alegría y entusiasmo en el desarrollo de esta propuesta.

CONTENIDO

pág.

INTRODUCCIÓN	12
1. PROBLEMA	15
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
1.3 ANTECEDENTES	16
1.3.1 Antecedentes empíricos	16
1.3.2 Antecedentes bibliográficos	18
2. JUSTIFICACIÓN	22
3. OBJETIVOS	24
3.1 OBJETIVO GENERAL	24
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	24
4. MARCO REFERENCIAL	25
4.1 MARCO CONTEXTUAL	25
4.2 MARCO TEÓRICO	28
4.2.1 La multimedia	28
4.2.2 La lúdica	29
4.2.3 La pedagogía	30
4.2.4 Lo cultural	31
4.3 MARCO LEGAL	32
5. DISEÑO METODOLÓGICO	34
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	34
5.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	35
5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	36
5.4 INSTRUMENTOS	36
5.5 ANÁLISIS DE RESULTADOS	37
5.5.1 Encuesta a niños y niñas.	37
5.5.2 Encuesta a docentes.	41
5.5.3 Encuesta a padres de familia.	47
5.6 DIAGNOSTICO	53
6. PROPUESTA	54
6.1 TÍTULO	54
6.2 DESCRIPCIÓN	54
6.3 JUSTIFICACIÓN	54

6.4 OBJETIVO	54
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES.....	55
7. CONCLUSIONES	62
8. RECOMENDACIONES	63
BIBLIOGRAFÍA.....	64
CIBERBIOGRAFIA	66
9. ANEXOS	68

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Análisis porcentual de la pregunta 1 encuesta niños y niñas.	37
Tabla 2. Análisis porcentual de la pregunta 2 encuesta niños y niñas.	38
Tabla 3. Análisis porcentual de la pregunta 3 encuesta niños y niñas.	39
Tabla 4. Análisis porcentual de la pregunta 4 encuesta niños y niñas.	40
Tabla 5. Análisis porcentual de la pregunta 1 encuesta a docentes.	41
Tabla 6. Análisis porcentual de la pregunta 2 encuesta a docentes.	42
Tabla 7. Análisis porcentual de la pregunta 3 encuesta a docentes.	43
Tabla 8. Análisis porcentual de la pregunta 4 encuesta a docentes.	44
Tabla 9. Análisis porcentual de la pregunta 5 encuesta a docentes.	45
Tabla 10. Análisis porcentual de la pregunta 6 encuesta a docentes.	46
Tabla 11. Análisis porcentual de la pregunta 1 encuesta a padres de familia.	47
Tabla 12. Análisis porcentual de la pregunta 2 encuesta a padres de familia.	48
Tabla 13. Análisis porcentual de la pregunta 3 encuesta a padres de familia.	49
Tabla 14. Análisis porcentual de la pregunta 4 encuesta a padres de familia.	50
Tabla 15. Análisis porcentual de la pregunta 5 encuesta a padres de familia.	51

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Pregunta uno entrevista a niños(a)	38
Gráfica 2. Pregunta dos entrevista a niños(a)	39
Gráfica 3. Pregunta tres entrevista a niños(a)	40
Gráfica 4. Pregunta cuatro entrevista a niños(a)	41
Gráfica 5. Pregunta uno entrevista a docentes	42
Gráfica 6. Pregunta dos entrevista a docentes	43
Gráfica 7. Pregunta tres entrevista a docentes	44
Gráfica 8. Pregunta cuatro entrevista a docentes	45
Gráfica 9. Pregunta cinco entrevista a docentes	46
Gráfica 10. Pregunta seis entrevista a docentes	47
Gráfica 11. Pregunta uno entrevista a padres de familia	48
Gráfica 12. Pregunta dos entrevista a padres de familia	49
Gráfica 13. Pregunta tres entrevista a padres de familia	50
Gráfica 14. Pregunta cuatro entrevista a padres de familia	51
Gráfica 15. Pregunta cinco entrevista a padres de familia	52

GLOSARIO

APRENDIZAJE: conocimientos, habilidades y destrezas que permiten comprender la adquisición de nuevos conceptos.

COMUNICACIÓN: lenguaje que permite expresar y percibir ideas a través de signos y los sentidos.

HERRAMIENTA: instrumento que permite motivar, orientar y ayudar en facilitar el aprendizaje de los contenidos.

IMAGEN: elemento, importante, que permite mostrar contenidos, información y juegos teniendo en cuenta la luz, color y movimiento, para transmitir una información más concreta.

JUEGO DIGITAL: actividad que significa diversión y contribuye al desarrollo integral, físico, emocional y social.

LÚDICA: toda forma de acción que representa un sentido de espiritualidad apoyada en la ficción o fantasía.

MULTIMEDIA: actividad didáctica para el preescolar que se convierte en una herramienta importante por su alto grado para captar la atención de los niños y niñas, pues utiliza la imagen, el sonido, el texto y la interactividad, cuyo valor pedagógico-didáctico recae en la creación de ambientes de aprendizaje lúdicos.

PARTICIPACIÓN: expresión de conocimiento que interviene en un grupo, para darle reconocimiento específico a un tema.

RESUMEN

El propósito fundamental del presente proyecto de intervención investigativo es determinar la influencia de la multimedia en la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Bello en los grados de preescolar y para ello se reflexiona teóricamente acerca de la multimedia como un instrumento que facilita el proceso de adquisición de habilidades, la lúdica y los diferentes procesos que se dan en el desarrollo del currículo en la institución educativa caracterizada por la presencia cotidiana de las tics en la educación.

Igualmente se utilizó y aplicó la multimedia con diferentes propuestas que permiten afirmar que la influencia educativa de la multimedia en el entorno pedagógico es de suma importancia en la apropiación del conocimiento de los niños y niñas en edad preescolar.

En conclusión se demuestra que la multimedia ayuda a que los niños y niñas se familiaricen y se apropien de las tics estimulando así la capacidad visomotora y psicomotora de los niños y las niñas, la lectoescritura, la iniciación al conocimiento lógico, la lúdica y la creatividad mediados por los juegos digitales.

Palabras claves

- Multimedia
- Lúdica
- Currículo
- Aprendizaje
- Software

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de intervención investigativo tiene como objetivo implementar dentro del currículo diversas herramientas multimediales como estrategias lúdicas en el nivel preescolar, donde los niños y las niñas no dominan todavía la lecto-escritura; y la imagen, el sonido y la interactividad que nos ofrecen los materiales multimediales pueden llegar a crear ambientes lúdicos adecuados que sirvan de soporte en su desarrollo.

El objetivo no es que aprendan a ser operadores de PC, sino usar este componente de la informática como un recurso para enriquecer e ir potenciando el aprendizaje y desarrollar la dimensión lúdica en los niños y niñas de este nivel.

Tener un computador o una sala de informática no nos convierte en buenos educadores ni en estudiantes aventajados; utilizar con sentido estas herramientas para promover el aprendizaje sí.

La finalidad de este proyecto es aportar e intervenir para favorecer los procesos pedagógicos desde la lúdica para adquirir habilidades desde el trabajo desarrollado en la sala de informática; teniendo presente que el uso de estas herramientas estén vinculadas a la temática curricular trabajada en el aula, con los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Bello Antioquia; lo que le da realce y mayor importancia, ya que si se establecen bases sólidas en la primera infancia, se abona el terreno para el éxito escolar.

“Según la encuesta de Hogares del DANE el 88,5% de los hogares colombianos tienen televisor a color, el 83,5% tienen celular, el 47,1% acceso a DVD, el 22.8% dispone de computador, el 48,3% tiene acceso a televisión por cable y el 12.8% de

los hogares tiene Internet. Este vertiginoso crecimiento ha ocurrido en sólo diez años.

Sin lugar a dudas el mercado y su globalización han realizado un acelerado proceso de difusión y utilización de las tecnologías de la información y la comunicación. La escuela ha estado a la zaga de este vertiginoso proceso cultural de inserción de las Tics en la vida social e individual. Un fenómeno cultural de tal magnitud le plantea dos grandes desafíos a la educación y a la escuela.

En primer lugar, formar en su comprensión, en su uso y en su dimensión cultural. El individuo del Siglo XXI debe estar pertrechado con los conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan el dominio de las técnicas usuales de información y comunicación para hacer realidad su condición de ciudadano del mundo que actúa localmente, pero piensa globalmente. El dominio de las Tics se convierte en un derecho que define la posibilidad del éxito o el fracaso, que obliga al Estado a garantizar las condiciones y las posibilidades para el acceso y el ejercicio de este derecho a la comunicación y la información.

En segundo lugar, desde el punto de vista pedagógico la introducción de las Tics en las escuelas provoca necesariamente transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en las estrategias pedagógicas, en la utilización de los espacios, en el aprovechamiento del entorno cultural, en los roles de los sujetos...”¹

“Los niños de preescolar se pueden beneficiar del uso de las computadoras, solo si esto se hace de forma adecuada. Por ello de la tecnología al currículo se presenta como la propuesta más apropiada para el uso de la misma en el nivel preescolar. Múltiples reseñas de experiencias de uso de la tecnología hacen

¹ Revista aula urbana VELASCO ROJAS, Alfonso. El uso pedagógico de las tics. Revisado desde internet en: <http://www.idep.edu.co/pdf/aula/MAU%2074.pdf>.

referencia a los principios planteados por el NAEYC, los cuales señalan que la incorporación de la tecnología en las aulas preescolares debe realizarse con prácticas apropiadas donde el computador sea un componente integral e inevitable del currículo”².

Por último este proyecto se basa en la implementación del juego multimedial como herramienta lúdica pedagógica que permita canalizar el conocimiento que cada niño y niña trae del entorno familiar y refuerce el desarrollo de los principios de integralidad, participación y lúdico.

² URQUIZA SÁNCHEZ, Luis Enrique. Justificación de uso de las tics en educación inicial. Revisado desde internet en: <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/234/244>.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con la llegada del computador y las nuevas tecnologías en forma masiva a la sociedad, la educación no podía quedar ajena a su uso incorporándola como una herramienta lúdica pedagógica más para el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los niños y las niñas tienen un potencial en cuestiones tecnológicas, producto del contacto diario con una computadora, una tablet o un celular medios técnicos excelentes para ejercer una situación lúdica motivadora que permita atraer a los estudiantes de cualquier nivel, interactuando con ella y accediendo a un mundo fascinante.

A pesar de lo anterior, en muchas instituciones no se incluyen aún, dentro del currículo programas ni herramientas multimediales como estrategias lúdicas que permitan crear ambientes propicios para desarrollar uno de los principios de la educación preescolar, como es el lúdico el cual reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas.

No se tiene presente en la institución educativa, por ejemplo, que existe en el mercado gran cantidad de software dedicado al nivel preescolar, lo cual facilitaría el desarrollo de los principios de la educación preescolar permitiendo además que los niños y niñas muestren entusiasmo ante la posibilidad de tener su espacio en la sala de informática.

En este contexto se pretende plantear o proponer diversas herramientas multimediales que se articulen en el área de informática y permitan la transición del grado pre-escolar a la básica primaria de una forma lúdico pedagógica.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo aprovechar la accesibilidad de la multimedia como herramienta lúdica pedagógica dentro del currículo de informática que ayude al desarrollo de los principios de integralidad, de participación y esparcimiento lúdico en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Bello Antioquia?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes empíricos. Durante la revisión realizada encontramos algunas experiencias desarrolladas en las siguientes instituciones preocupadas en la implementación de estrategias con respecto al tema:

“Institución Educativa Técnico Empresarial Manuel Quintero Penilla en el valle del cauca se implemento el proyecto *implementación de las tic en la primera infancia* con el cual ha logrado motivación en el campo profesional, en lo referente a la utilización de las TIC, porque se ha perdido ese temor a entrar a los estudiantes de la primera infancia a la sala de sistemas.

Se observó con satisfacción, que al traer los niños a la sala de sistemas se descubrió que el temor imaginario sobre las dificultades que generaría su uso era infundado, al contrario estos se comportaron excelentemente y además algunos niños ya tenían un acercamiento al p.c. ,gracias a que desde sus hogares realizan actividades como chatear con familiares en el extranjero , participan en juegos on line , realizan dibujos utilizando las aplicaciones del Paint , manejo del Internet en

cuanto a páginas sobre juegos, canciones, cuentos, dibujos para colorear en línea”³.

“Instituto Santo Ángel de Bucaramanga implementa el proyecto *el fantástico mundo de las tic*. La primera etapa del proyecto FANTAS-TIC, se denomina preescolar fantas-tic, trabajo desarrollado en el grado preescolar en busca de integrar las tecnologías de la información y la comunicación con las diferentes dimensiones trabajadas en el nivel preescolar permitiendo el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas en los estudiantes mediante procesos de apropiación e implementación de los recursos tecnológicos en las diferentes practica educativas”⁴.

“Institución Educativa Técnica Comercial de Ponedera, en donde el uso pedagógico de las TIC en las estrategias didácticas le permite al estudiante no solo la exploración de posibles soluciones, la modelación de la realidad, sino el desarrollo de estrategias y la aplicación de técnicas que le permitan desenvolverse en su cotidianidad. Igualmente se mejoró la práctica pedagógica, a través de la inclusión de la lúdica y las herramientas tecnológicas.”⁵.

“Institución Educativa Distrital San Cristóbal Sur de Bogotá implementó el proyecto *Integración de las TIC en el preescolar como apoyo al desarrollo de la dimensión comunicativa de los niños*. Una vez finalizado el proyecto se puede evidenciar que implementar un Ambiente de aprendizaje mediado por TIC en las prácticas pedagógicas de las aulas de preescolar permite la adquisición de mayores destrezas comunicativas en los niños, desarrollan mayores habilidades tanto orales como de escritura, ya que las herramientas usadas le permiten corregir una y otra vez, darse cuenta de sus errores e iniciar de nuevo la actividad, trabaje en

³ CASTRO ALZATE, Luz Stella y otros. implementación de las tics en la primera infancia. Revidado desde internet en: <ftp://ftp.unicauca.edu.co/.../Implementación%20de%20las%20TIC%20>.

⁴ DÍAZ, Sandra Milena. El fantástico mundo de las tics. Revidado desde internet en: <http://preescolarisa.blogspot.com/>.

⁵ VENCE PÁJARO, Luisa Mercedes. Uso pedagógico de las tics para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa todos a aprender. Revidado desde internet en: www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-336355_archivo_pdf.

equipo, o individual o por parejas, el acompañamiento de un par le brinda mayor seguridad para preguntar y llegar a realizar el reto de la actividad terminada”⁶.

“Colegio nuestra señora de fatima-popayan implementa el proyecto las tic como herramientas lúdicas en el aprendizaje significativo. Los niños de preescolar ejercitaron el manejo de las partes del computador como (Mouse, teclado, torre, monitor entre otros) manipulando y haciendo buen uso de ellos e interactuando con páginas de Internet y juegos didácticos, cuyo fin primordial es inculcar el cuidado del medio ambiente.

Se observó motivación e interés en la población estudiantil en el manejo del computador en el uso de programas como Internet, jclíc, Word y Paint, haciendo que las temáticas vistas sean de mayor entendimiento y comprensión”⁷.

1.3.2 Antecedentes bibliográficos. En el transcurso de recolectar información sobre el uso de la multimedia en el ámbito escolar transversalizado con la lúdica revisamos diferentes páginas de internet, a través de las cuales se encontró la Revista científica de opinión y divulgación Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM) que reseña: “Según autores como Alipour, Gorjian y Zafari (2012), Erdemir (2008), Moreno (2011), Silverman y Hines (2009) y Wills (1990) han concluido que además de incrementar el nivel de vocabulario, los recursos multimedia ofrecen ventajas al facilitar la atención y atender los diversos estilos de aprendizaje del alumnado.

Moreno (2011) concluye que la multimedia es una herramienta de mediación didáctica efectiva en el aprendizaje autónomo de una lengua extranjera.

Los alumnos que han sido enseñados con el apoyo de la tecnología multimedia adquieren un nivel de vocabulario significativamente más alto que aquellos que no

⁶ FLÓREZ ÁLVAREZ, Teresa. Integración de las tics como apoyo al desarrollo de la dimensión comunicativa de los niños del colegio san Cristóbal. Documento revidado desde internet.

⁷ JIMÉNEZ, Ligia Amparo y otros. Las tics como herramientas lúdicas en el aprendizaje significativo. Documento revidado desde internet en: ftp://ftp.unicauca.edu.co/...de.../Las_TIC_Herramientas_Ludicas.pdf.

han sido expuestos a la tecnología en el desarrollo de las actividades (Wills, 1990)".

En el documento justificación del uso de las tics en educación inicial del licenciado Luis Enrique Urquiza Sánchez se dice "Según Romero (1999) las habilidades desarrolladas en los programas (software) pensados para niños más pequeños son: Desarrollo psicomotor a través del manejo del ratón el cual estimula la percepción óculo-manual, desarrolla la motricidad fina, refuerza la orientación espacial, recortar, doblar y pegar, etc.

Habilidades cognitivas: Trabajar la memoria visual, relaciona medio-fin, desarrolla la memoria auditiva, identidad personal, identificación de las características individuales: talla, físico, rasgos..., identificar los sentimientos en función de los gestos y ademanes, fomentar la autoconfianza y la autoestima a través de las actividades.

Uso y perfeccionamiento del lenguaje y la comunicación: Narrativa de cuentos, expresando ideas (aprendizaje del inicio, nudo y desenlace de toda la historia), escuchar y trabajar con cuentos interactivos, crear tarjetas de felicitación donde reflejen sus sentimientos, dibujar libremente sobre experiencias vividas, expresar y resaltar sus vivencias, ideas, experiencias y deseos.

Pautas elementales de convivencia y relación social: Hábitos de buen comportamiento en clase; Trabajo en grupo, valorando y respetando las actividades de su compañero, relacionarse con el entorno social que le rodea creando vínculos afectivos, desarrollar el espíritu de ayuda y colaboración, Aportar y defender sus propios criterios y puntos de vista.

Descubrimiento del entorno inmediato: Representar escenas familiares a través de programas de diseño gráfico, crear juegos cuyas imágenes reflejen su vida cotidiana (familia, mascotas...).

Según Pack (1998a) los multimedia pueden ser verdaderamente educativos y de entretenimiento, pues los estudios que se están realizando con niños pequeños

están demostrando el poder de este medio para el desarrollo cognitivo. Estos softwares combinan juegos instruccionales de gran calidad, cuentos electrónicos, gráficos, música, efectos de sonido y animaciones, explotando el poder del aprendizaje interactivo y utilizando personajes que ya son conocidos por los niños. Según Mathews (1999) Plantea que “The Parents Information Network” señala que es un riesgo que los padres utilicen software educativos para forzar a sus niños a aprender a leer y escribir antes de que estén listos para ello.

Según Vail (2003) la moderación en el uso de la tecnología es la clave: un análisis de la práctica docente de maestros iniciales y particularmente de la experiencia de docentes que laboran en el nivel inicial como Cathy Thomley, señalan que el computador continuará siendo una herramienta de enseñanza, que se debe utilizar de manera reflexiva, que requiere preparación y debe usarse con moderación.

El programa “KidSmart Early Learning” que se desarrolla en múltiples centros de los EEUU plantea el uso de la computadora como una herramienta de aprendizaje utilizando softwares destinados al desarrollo académico donde los niños son invitados a explorar, descubrir y resolver problemas.

Algunos softwares permiten la planeación de actividades y ejercicios que promueven la comunicación y la cooperación entre los niños, otros permiten el desarrollo de la interacción social y la resolución de problemas”.

En el documento manual las tics en educación se manifiesta que “en general, los niños y niñas tienen una relación mucho más natural con las NTIC de la que nosotros podamos tener, son algo con lo que han nacido, y hoy en día, éstas les pueden proporcionar beneficios educativos, lúdicos y sociales. Pero también existen ciertos riesgos que los menores deben conocer para que sepan cómo enfrentarse a ellos y puedan aprovechar al máximo lo que las NTIC les pueden ofrecer”.

“El uso de la tecnología integrada al currículo se presenta como la propuesta más apropiada para su uso en el nivel preescolar. Múltiples reseñas de experiencias de uso de la tecnología en el preescolar hacen referencia a la consideración de los principios planteados por el NAEYC ([http:// www.naeyc.org](http://www.naeyc.org)), los cuales señalan que la incorporación de la tecnología en las aulas preescolares debe realizarse con prácticas apropiadas donde el computador sea un componente integral e inevitable del currículo. Es decir , el uso del computador como un medio en sus dos posibilidades: la primera, propone aprender “del ordenador” usando programas didácticos adecuados realizados para desarrollar las destrezas básicas, con adecuados niveles de dificultad, que presenten herramientas para construir, crear con facilidades de uso e instalación y la segunda, aprender “con el ordenador” utilizándolo como herramienta para determinadas tareas escolares (actos de escritura, lectura de cuentos o diversos materiales digitales, búsqueda de información sobre algún proyecto de aprendizaje que se está desarrollando en el aula)”⁸.

⁸ GARASSINI, María Elena. Incorporación de la informática en la educación. Revisado desde internet en: <ftp://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2969032.pdf>.

2. JUSTIFICACIÓN

En la sociedad actual las necesidades de la incorporación de las nuevas tecnologías de información y comunicación al contexto educativo, son vistas como la posibilidad de ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y las modalidades de comunicación que se pueden ofrecer para el mejoramiento, optimización y alcance en materia educativa.

En este contexto la presente investigación será de gran utilidad para la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Bello Antioquia que cuenta con cuatro (4) grupos del grado preescolar cada uno con treinta (30) estudiantes para un total de ciento veinte (120) niños y niñas, ya que con la misma se pretende introducir la multimedia como herramienta lúdico pedagógicas en el currículo del nivel preescolar logrando así estimular los procesos mentales, haciendo más significativo el acto de enseñanza-aprendizaje y facilitar una enseñanza más integral y lúdica.

Además la Institución Educativa cuenta con una sala de informática y no existe un programa establecido en el currículo que permita que los niños y niñas de este nivel hagan uso de la sala de informática y menos frente a la implementación de estas herramientas lúdicas para preescolar. Por tal motivo es que los grandes beneficiados con la puesta en práctica de este proyecto de intervención serán los niños y niñas del preescolar de la Institución.

Es claro que la base del aprendizaje se encuentra en los primeros años y en el ámbito escolar concretamente en el preescolar, donde no solamente los niños y niñas crecen en su proceso de socialización, sino también el aprestamiento de los conocimientos básicos; es por ello que cada vez resulta de mayor utilidad la implementación de herramientas multimediales como estrategias lúdico pedagógicas a temprana edad; además de ser un apoyo a la labor docente.

En este sentido lo importante que resulta es no dejar de lado el apoyo tan valioso que será una herramienta lúdica como la multimedia, no solo como un primer acercamiento para su exploración y disfrute, sino también como herramienta complementaria en la adquisición de competencias básicas en las diversas áreas o dimensiones del desarrollo humano.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar la multimedia como herramienta lúdico pedagógica en el currículo de informática del nivel de preescolar que ayude al desarrollo de los principios de integralidad, participación y esparcimiento en los niños y niñas de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Bello Antioquia.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Hacer una revisión de los fundamentos teóricos y relaciones existentes entre el proceso de adquisición de las nociones del juego multimedial y la lúdica en la educación inicial.

Explorar cuales son los software disponibles para el nivel preescolar, mediante la revisión bibliográfica, integrando los más pertinentes al currículo y promover la necesidad de implementar la multimedia como estrategia lúdico pedagógica en él.

Fortalecer los principios de integralidad, participación y de sano esparcimiento dentro del currículo en el preescolar.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

El desarrollo e implementación de este proyecto de intervención se llevara a cabo en la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Bello Antioquia, concretamente con los cuatro (4) grupos del nivel de preescolar.

CONTEXTO LOCAL

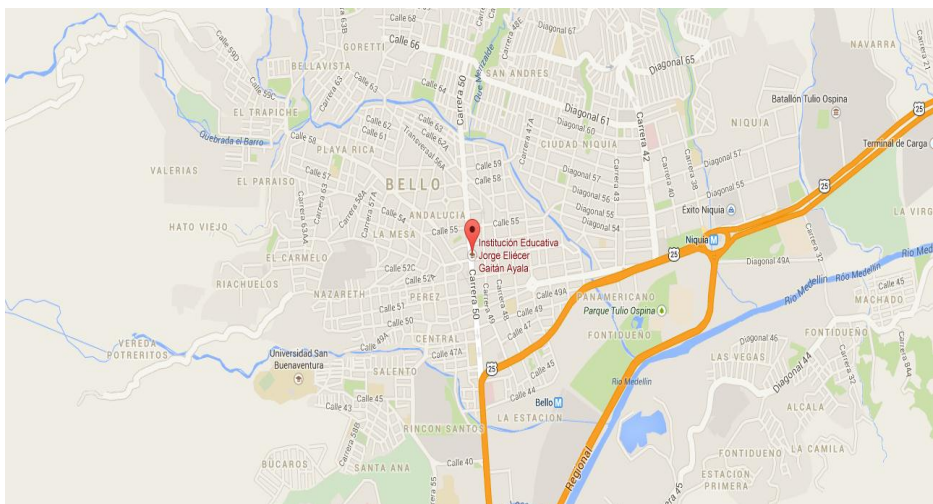
“Bello es una ciudad de Colombia, ubicada en el norte del Valle de Aburrá del departamento de Antioquia. Forma parte de la denominada Área Metropolitana del Valle de Aburrá. Limita por el norte con el municipio de San Pedro de los Milagros, por el este con el municipio de Copacabana, por el sur con el municipio de Medellín y por el oeste con los municipios de Medellín y San Jerónimo. Dada a la cantidad de sus habitantes y a que su territorio se conurba con el de Medellín hacia el norte (con la comuna 1 Popular y 2 Santa Cruz, con la comuna 6 Doce de Octubre y la comuna 5 Castilla) es considerada una "Medellín más pequeña" y un centro de desarrollo para el Norte del Valle de Aburrá.

Bello hace parte del Valle de Aburrá, un valle de la Cordillera de los Andes. La ciudad cuenta con un área total de 142,36 Km² de los cuales 19,7 Km² son suelo urbano y 122,66 km² son suelo rural. Este valle está totalmente urbanizado en su parte plana, y muy ocupado en sus laderas. Al valle lo cruza el Río Medellín, el cual corre en dirección sur-norte, y a lo largo de sus 70 kilómetros recibe en su recorrido el tributo de 57 quebradas.

Topográficamente la parte urbana de la ciudad es un plano inclinado que desciende desde 1.600 a 1.200 metros de altura sobre el nivel del mar. Bello está en la parte norte del valle y las montañas que rodean a la ciudad sobrepasan los 2.500 metros de altura.

El principal accidente topográfico es el Cerro Quitasol (montaña piramidal, de 2.880 metros de altura sobre el nivel del mar), ubicado al norte del municipio y considerado por su imponentia como el cerro tutelar de Bello”⁹.

Figura 1: ubicación de la I.E.J.E.G



Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Bello_\(Antioquia\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Bello_(Antioquia))

RESEÑA HISTÓRICA

Fundado en 1981 para brindarle oportunidades de estudio a la población laboral. Su primer rector fue luís Eduardo Guzmán quien después fuera secretario del concejo y secretario de educación municipal. La primera promoción se hizo en 1982. A la fecha ha graduado más de tres mil bachilleres. En el año 2002 el ministerio de Educación Nacional ordena la nueva organización de los centros educativos del país y la ciudad como Bello se pidió certificarse para dar cumplimiento a la ley 715. Por resolución 15168 del 30 de octubre del 2002 surge como resultado de la fusión de tres establecimientos que funcionaban en la misma planta física: Escuela Antonio Uribe Peláez, Escuela Marco Fidel Suarez, Liceo Nocturno Jorge Eliecer Gaitán Ayala

⁹ WIKIPEDÍA en español. Revisado desde internet en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Bello_\(Antioquia\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Bello_(Antioquia))

MISIÓN: La institución Jorge Eliecer Gaitán Ayala, es un establecimiento estatal dedicado a la prestación del servicio educativo de tipo inclusivo en los niveles de preescolar, básico y media articulada con instituciones de educación superior. Este servicio se ofrece a la comunidad bellanita, y se orienta hacia las competencias básicas, laborales y ciudadanas; basado en los principios de integralidad, cobertura y democrática de acuerdo con las políticas educativas nacionales, la constitución y las leyes.

VISIÓN: La institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán Ayala, se proyecta como alternativa de servicio educativo, con una tendencia a la creación y fortalecimiento de las competencias básicas, laborales y ciudadanas. Para el año 2015 se propone ser la primera institución educativa de tipo orientada a la formación de un hombre capaz de asimilar, transformar y crear sus propios conocimientos y aplicarlos para mejorar sus condiciones de vida y la de los demás.

La Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán Ayala, cuenta con la capacidad para atender 3000 estudiantes en diferentes jornadas, mañana, tarde, noche y sabática. Las actitudes y el comportamiento de los jóvenes son activos y críticos a la hora de un aprendizaje significativo en diferentes actividades propuestas por los docentes y comunidad educativa en general. La institución educativa, fomenta la inclusión de estudiantes con limitación física, joven con problemas auditivos y de habla, estos en su mayoría nivelan el grado 11.

En el clei 6-07 los estudiantes tiene entre los 16 y 25 años, existe también personas adultas entre 35 y 40 años, la mayoría son de los estratos 1 y 2. La percepción de los estudiantes es que, son personas que laboran en jornadas diurnas; y en su mayoría son padres de familia, sus condiciones psicológicas, físicas y sociales permiten que ellos tengan unos procesos académicos responsable.

El transporte de los estudiante es variable ya que la institución se encuentra localiza en un sector neutral de ahí varia la forma de transporte en su mayoría vive cerca a la institución.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 La multimedia. “Término que se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como *multimedia* a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

Es una tecnología que permite integrar texto, números, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, sonidos alto nivel de interactividad y además, las posibilidades de navegación a lo largo de diferentes documentos”¹⁰.

Según Fred Hoffstetter la multimedia es el uso del ordenador para presentar y combinar: texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

Juego digital: “Son una gráfica digital, un dispositivo electrónico que transmite mediante mandos la simulación de un juego en un televisor, en una computadora, en una tableta o en un celular donde el jugador es el protagonista de los roles que escoja”¹¹.

¹⁰ ENCICLOPEDIA, Wikipedia. Revisado desde internet en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

¹¹ ALDARONDO RUIZ, Verónica. Uso de la tecnología en la educación. Revisado desde internet en: <https://sites.google.com/.../educacion-basada-en-juegos-digitales-1>

Se recomienda escoger aquellos que consideren los valores o actitudes que transmiten los mismos, el lenguaje que expresan y si este va acorde con el plan de trabajo que deseamos desempeñar en el aulas de clase.

4.2.2 La lúdica. “Es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002).

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña”¹².

Método lúdico: “Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del

¹² BLOG. Revisado desde internet en: www.espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/

alumno, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos”¹³.

4.2.3 La pedagogía. “Se refiere al saber o discurso sobre la educación como proceso de socialización, de adaptación. En sentido, estricto por pedagogía entendemos el saber riguroso sobre la enseñanza, que se ha venido validando y sistematizando en el siglo XX como una disciplina científica en construcción con su campo intelectual de objetos y metodología de investigación propios, según cada paradigma pedagógico”¹⁴.

Enseñanza: “es aquel proceso intencional y planeado para facilitar que determinados individuos se apropien creativamente de alguna porción de saber con miras a elevar su formación”¹⁵.

Pedagogía infantil: “Es una disciplina científica cuyo objeto de estudio es la educación de los niños. La pedagogía infantil no tiene que ver con la escolaridad del niño, sino con la adquisición de nuevas habilidades mediante su desarrollo. La pedagogía infantil es el espacio donde se reúnen diferentes saberes, reconocimientos y aceptaciones frente a la gran diversidad, la interacción social, cultural y académica, desde el cual se favorece la formación integral de los profesionales que tendrán a su cargo la educación de niños y niñas, como sujetos con capacidades y competencias para la vida”¹⁶.

Currículo: Es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos

¹³ JIMÉNEZ, Carlos Alberto. La lúdica un universo de posibilidades. Revisado desde internet en: www.ludicacolombia.com/

¹⁴ FLÓREZ, Ochoa Rafael. Hacia una pedagogía del conocimiento. Ma Graw Hill. 1997.

¹⁵ Ibid., p.305.

¹⁶ GALLEGU ORTEGA, José Luis y otro. Enciclopedia de educación infantil. Aljibe. 2003.

humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional. (Ley 115/94 artículo 77)

Plan de estudios: Es el esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas optativas con sus respectivas asignaturas, que forman parte del currículo de los establecimientos educativos. En la educación formal, dicho plan debe establecer los objetivos por niveles grados y áreas, la metodología, la distribución del tiempo, de acuerdo con el proyecto Educativo Institucional y con las disposiciones legales vigentes. (Ley 115/94 artículo 79)

4.2.4 Lo cultural. Es el docente quien guía al niño en su trabajo, cómo investigar y cómo plantearse más y más problemas sobre lo investigado a partir de las situaciones que se están presentando; es él quien explora todas las posibilidades y aprende con ellos, mediante el desarrollo de una pedagogía que se sustenta en el juego como actividad esencial que potencia el desarrollo en esta edad. Es a través de esta actividad como el niño aprende, construye el conocimiento sobre sí mismo, y sobre su mundo físico y social, haciendo propias las formas de relación entre las personas y los avances culturales de la humanidad; en síntesis, es el docente quien orienta, anima y facilita la acción del niño y del grupo, y la participación de familias y comunidad en procesos educativos.

Adecuar el contenido y duración de las actividades a sus intereses de acuerdo con las características de desarrollo, utilizar el juego como actividad básica, propiciar el trabajo en grupo, el espíritu de cooperación y amistad y el desarrollo de la autonomía del niño.

4.3 MARCO LEGAL

El presente proyecto de intervención se sustenta en los postulados de la Constitución Política de Colombia de 1991, ley 115 de 1994 o ley general de educación, decreto 2247 de 1997 y ley 1341 de julio de 2009.

La Constitución política plantea en su artículo 44 los derechos fundamentales de los niños y niñas, donde se encuentra la educación como un derecho fundamental. Igualmente en los artículos 67 y 68, se menciona que la “Educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene función social con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”¹⁷

En la ley General de Educación o Ley 115 de 1994, en el título II Estructura del servicio educativo capítulo 1° Educación Formal sección segunda en su artículo 15 define la educación preescolar y su artículo 16 menciona los objetivos de la educación preescolar dentro de los cuales señala: “La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos y el estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social”¹⁸

El decreto 2247 de 1997 en el capítulo II referido a las orientaciones curriculares contempla como principios de la educación preescolar, la integralidad, la participación y la lúdica. En el artículo 11 expresa “Lúdica: Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el

¹⁷ CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA de 1991. En: Título II De los derechos, las garantías y los deberes, Capítulo 2 De los deberes sociales, económicos y culturales. Bogotá. 2014.

¹⁸ LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. Ley 115 de febrero 8 de 1994. Artículos 15 y 16. Revisado desde internet en: www.mineduacion.gov.co/1621/article-85906.html.

centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar”¹⁹.

Igualmente en su artículo 12 manifiesta “Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad”²⁰.

La ley 1341 de julio de 2009 expresa que “el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones apoyara al Ministerio de educación para Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia”²¹.

¹⁹ DECRETO 2247 de septiembre 11 de 1997. Revisado desde internet en: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-104840.html>.

²⁰ Ibid., p. 13

²¹ LEY 1341 de julio 30 de 2009. Revisado desde internet en: www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La presente investigación entrelaza medios teóricos, conceptuales y técnicos indispensables para el análisis de la situación planteada, teniendo de presente la importancia de la multimedia como herramienta lúdico pedagógica en el currículo.

De allí que la metodología de este proyecto de intervención se enmarcará en un enfoque cualitativo, ya que por sus características permite un acercamiento más efectivo a la realidad en su contexto natural; así mismo, la investigación cualitativa facilita el hecho de interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que representan para las personas involucradas.

Situación que para la presente investigación resulta favorable, puesto que el programa a estructurar, debe surgir de la realidad institucional y por supuesto, de las necesidades de los estudiantes.

En el libro “Metodología de la Investigación Cualitativa”²², sus autores señalan algunas características de dicho enfoque, las cuales fundamentan la selección del mismo. Algunas de ellas son:

*“El investigador ve al escenario y a las personas desde una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo”*²³. Dicha característica, permite una visión acertada en el proceso investigativo.

*“Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio”*²⁴

“Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas”.²⁵

²² RODRÍGUEZ GÓMEZ, Gregorio y otros. Metodología de la investigación cualitativa. Ed. Aljibe. Málaga. 1996.

²³ Ibid., p. 33

²⁴ Ibid., p. 33

5.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

En el enfoque cualitativo se encuentran diversos métodos uno de ellos y el más apropiado para este proyecto de intervención será propiamente la investigación-acción-reflexión²⁶, el cual se fundamenta en el paradigma crítico-reflexivo, interpretando desde la dialéctica, la vida social y los cambios sociales.

Es de suma importancia éste tipo de diseño, producto de que el mismo tiene como finalidad la participación activa de los miembros de una comunidad –en este caso, en particular, la comunidad educativa del grado preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán– en la comprensión de sus problemas y en la planeación de propuestas de acción, su ejecución, la evaluación de resultados, la reflexión y la sistematización del proceso seguido. Teniendo presente que con la elaboración y puesta en marcha del programa curricular, se estaría interviniendo directa e indirectamente la población beneficiada.

Las fases de la investigación-acción-reflexión, consta de cuatro fases. La primera de ellas, es análisis y reflexión teórica, la cual se estructura desde principios epistemológicos.

La segunda se denomina acercamiento a la realidad, la cual se desarrolla mediante la observación participante, las entrevistas cualitativas, entre otros.

La tercera fase es la reflexión frente al ser y al deber ser, en la cual se evalúa la realidad y se contrasta con lo que se espera de ella para determinar, reflexivamente, las acciones a ejecutar.

²⁵ Ibid., p. 33

²⁶ LAFRANCESCO V, Giovanni M. La investigación en educación y pedagogía: fundamentos y técnicas. Ed. Delfín Ltda. Bogotá, D.C. 2003.

La cuarta y última fase, es propiamente la ejecución y reflexión, en la cual se define el plan de acción, el cual se va desarrollando en forma paulatina, se evalúa reflexivamente y de forma crítica el proceso y los resultados parciales (aciertos y desaciertos) hasta que se cumplan las expectativas con los objetivos establecidos.

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán se encuentra ubicada en la parte urbana de la ciudad, con una población de 2531 estudiantes entre las jornadas diurnas y nocturnas.

La comunidad educativa de los grados de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Bello es la población beneficiada de este proyecto de intervención.

Cada grupo cuenta con una población de treinta estudiantes, para un total de 120 niños y niñas.

En particular para la aplicación de instrumentos se selecciono en forma intencional una muestra compuesta por 20 niños y niñas, los cuatro docentes de los grupos del grado de preescolar y diez padres de familia seleccionados en forma aleatoria.

5.4 INSTRUMENTOS

Para la recolección de una información más detallada sobre la situación y comprensión del problema a intervenir, hemos diseñado tres encuestas dirigidas a los niños y niñas, a docentes de los grados de preescolar y a padres de familia, con el propósito de obtener información más detallada sobre el uso de la multimedia como herramienta lúdico pedagógica en el currículo de informática para el nivel de preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del municipio de Bello Antioquia.

Posteriormente desarrollamos actividades encaminadas al uso de la multimedia como herramienta lúdica.

5.5 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para la tabulación de los datos se diseñó una tabla para cada pregunta haciendo un análisis individual de cada pregunta y una representación gráfica de los mismos, su cuantificación se realizó con el estadístico porcentaje cuya fórmula es:

$$\% = \frac{F \times 100}{N} ; \text{Donde}$$

% = Tanto por ciento que se encuentra en el total del estudio.

F = Número de veces que se repite el dato.

100 = Constante de la muestra.

N = Total de datos.

El objetivo de las encuestas realizadas a: Niños y niñas, educadores y padres de familia es determinar la importancia de implementar la multimedia como herramienta lúdica pedagógica en el currículo de informática para el nivel de preescolar que contribuya a desarrollar principios de integralidad, participación y esparcimiento

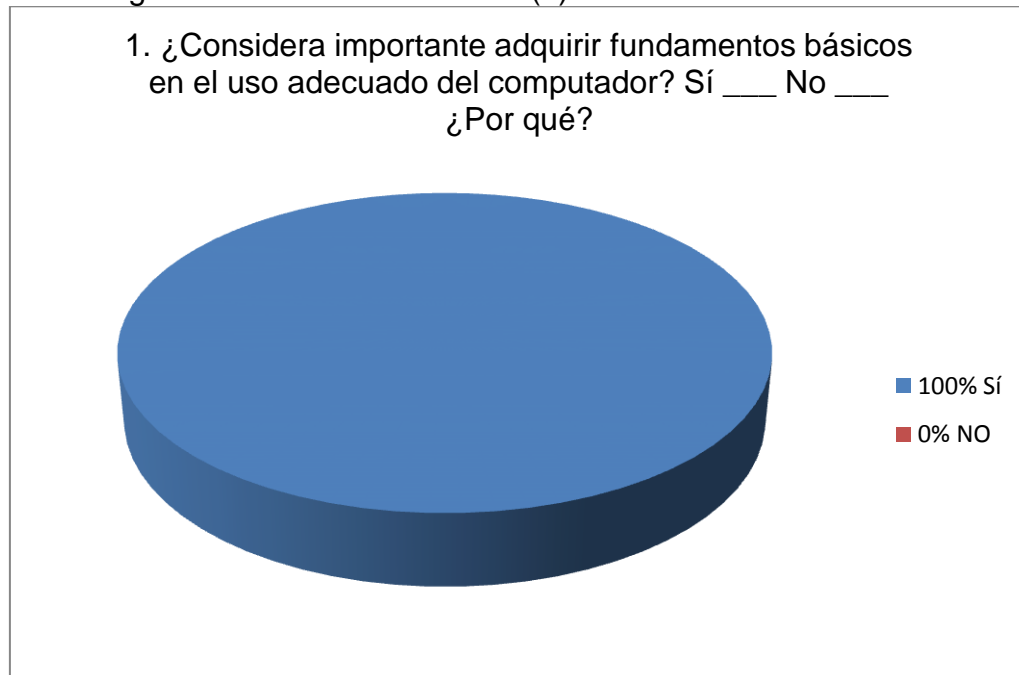
5.5.1 Encuesta a niños y niñas. Pregunta 1. ¿Considera importante adquirir fundamentos básicos en el uso adecuado del computador? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

Tabla 1. Análisis porcentual de la pregunta 1 encuesta niños y niñas.

RESPUESTAS	Cantidad	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 1. Pregunta uno entrevista a niños(a)



Todos respondieron afirmativamente, 16 argumentaron que estos les ayudan a estudiar y hacer tareas a 4 les ayuda a encontrar cuentos.

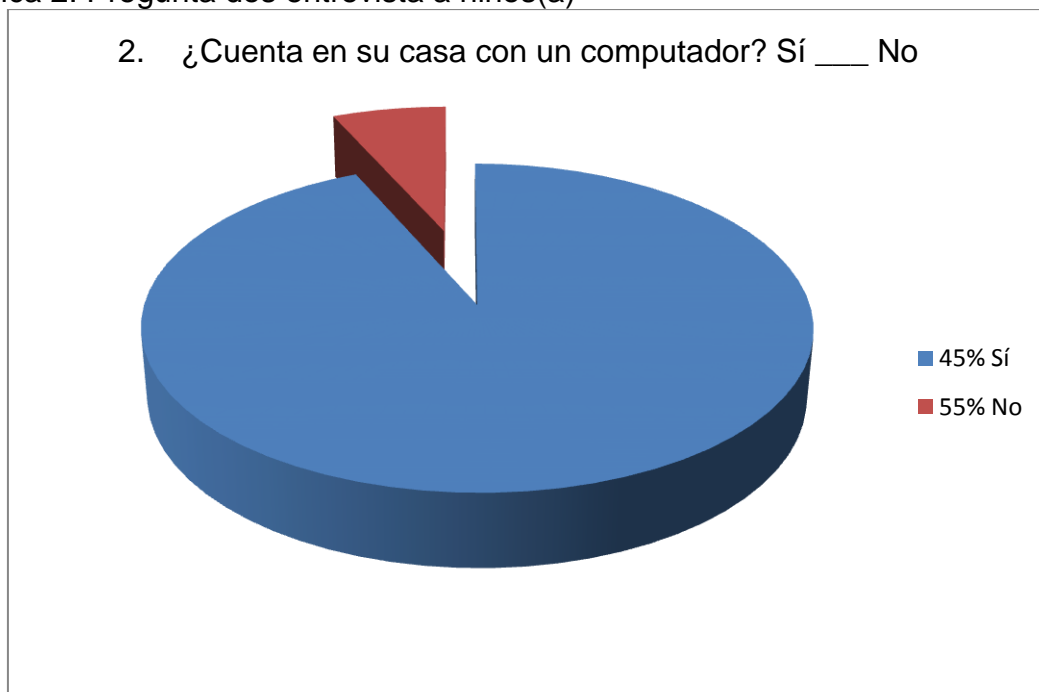
Pregunta 2. ¿Cuenta en su casa con un computador? Sí ____ No ____

Tabla 2. Análisis porcentual de la pregunta 2 encuesta niños y niñas.

RESPUESTAS	Cantidad	Porcentaje
Sí	9	45%
No	11	55%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 2. Pregunta dos entrevista a niños(a)



La gráfica muestra que el 45% de los niños y niñas encuestado no poseen un computador y el 55% cuentan en sus casas con él.

Lo cual muestra que existe una franja de hogares donde no existe un computador como herramienta de ayuda para los niños y niñas.

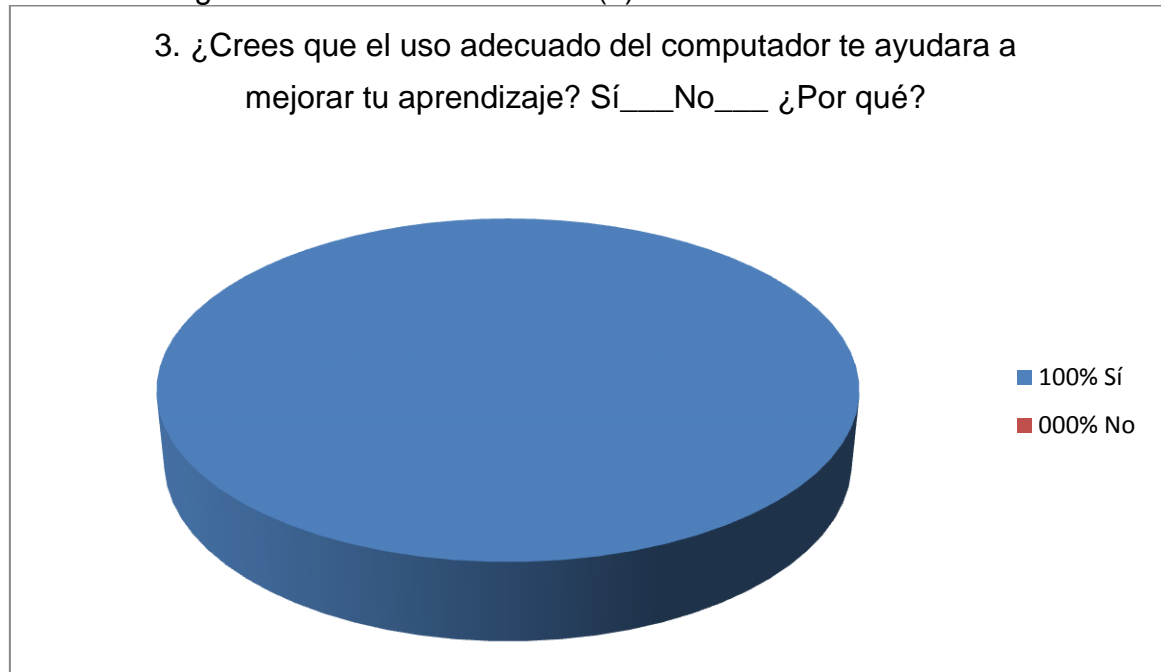
Pregunta 3. ¿Crees que el uso adecuado del computador te ayudara a mejorar tu aprendizaje? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

Tabla 3. Análisis porcentual de la pregunta 3 encuesta niños y niñas.

RESPUESTAS	Cantidad	Porcentaje
Sí	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 3. Pregunta tres entrevista a niños(a)



Todos respondieron afirmativamente, 15 argumentaron que les ayudan a buscar cosas, aprenden a leer y escribir a 5 les explica y aprendo a comunicarme.

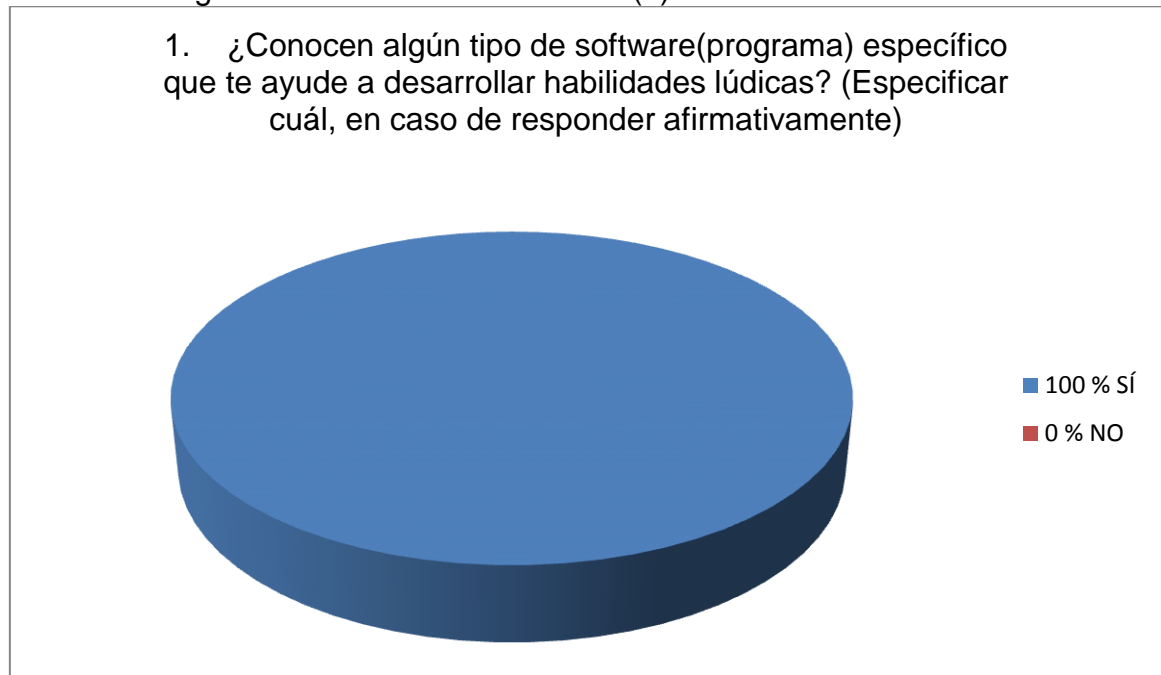
Pregunta 4. ¿Conocen algún tipo de software (programa) específico que te ayude a desarrollar habilidades lúdicas? (Especificar cuál, en caso de responder afirmativamente)

Tabla 4. Análisis porcentual de la pregunta 4 encuesta niños y niñas.

RESPUESTAS	Cantidad	Porcentaje
Sí	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 4. Pregunta cuatro entrevista a niños(a)



En esta pregunta los niños y niñas que respondieron la pregunta afirmaron en su totalidad conocer de programas los cuales se refirieron a la página de juegos “friv” y al programa “*art attack*”.

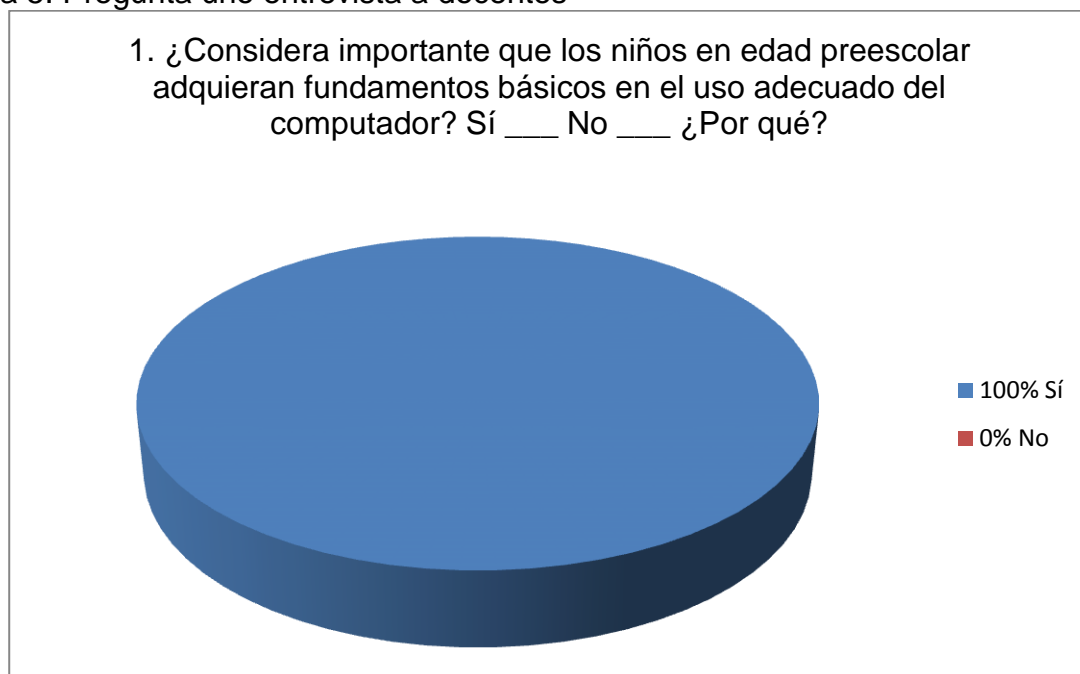
5.5.2 Encuesta a docentes. Pregunta 1. ¿Considera importante que los niños en edad preescolar adquieran fundamentos básicos en el uso adecuado del computador? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

Tabla 5. Análisis porcentual de la pregunta 1 encuesta a docentes.

RESPUESTAS	Cantidad	Porcentaje
Si	4	100 %
No	0	0 %
Total	4	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 5. Pregunta uno entrevista a docentes



Los docentes todos respondieron afirmativamente, dos argumentaron por el tipo de información y dos argumentaron que los niños se encuentran mediados por la tecnología, además les llama la atención o genera interés.

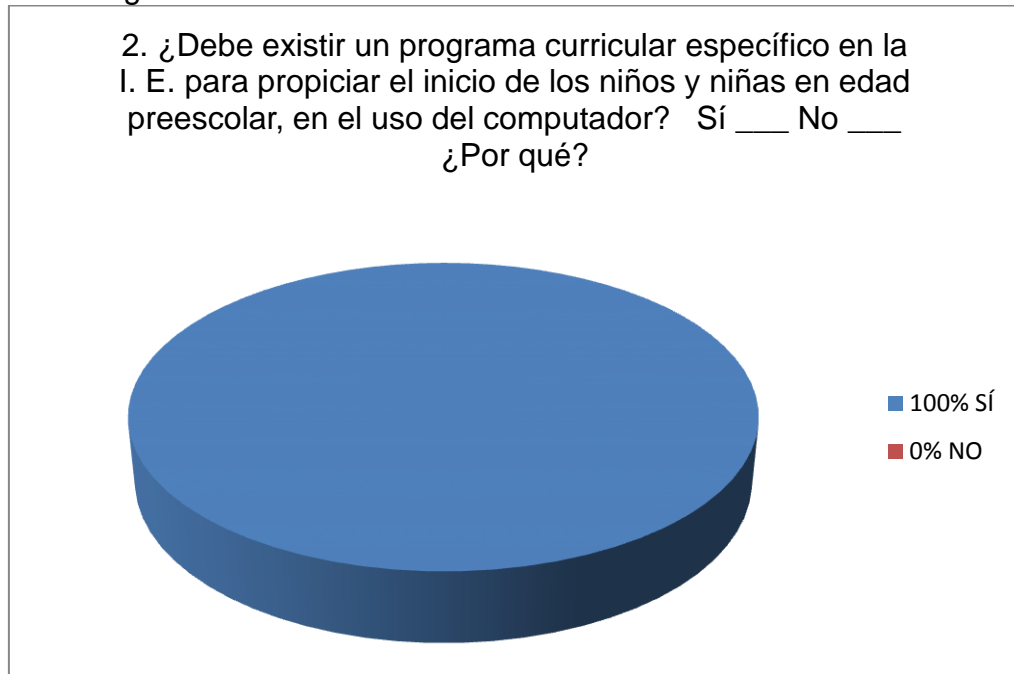
Pregunta 2. ¿Debe existir un programa curricular específico en la I. E. para propiciar el inicio de los niños y niñas en edad preescolar, en el uso del computador? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

Tabla 6. Análisis porcentual de la pregunta 2 encuesta a docentes.

RESPUESTAS	Cantidad	Porcentaje
Sí	4	100 %
No	0	0 %
Total	4	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 6. Pregunta dos entrevista a docentes



Todos respondieron afirmativamente, argumentando que se debe orientar como herramientas, con una planeación previa para evitar el mal uso; además muchas instituciones están apuntando hacia el uso de las tics.

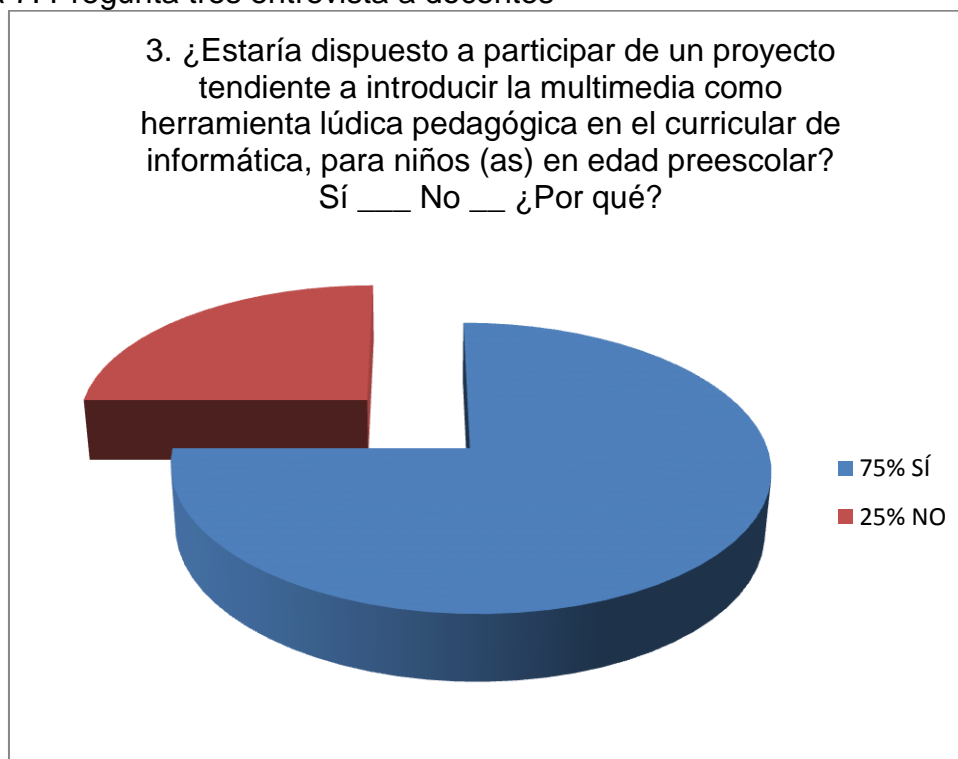
Pregunta 3. ¿Estaría dispuesto a participar de un proyecto tendiente a introducir la multimedia como herramienta lúdica pedagógica en el curricular de informática, para niños (as) en edad preescolar? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

Tabla 7. Análisis porcentual de la pregunta 3 encuesta a docentes.

RESPUESTAS	Cantidad	Porcentaje
Si	3	75 %
No	1	25 %
Total	4	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 7. Pregunta tres entrevista a docentes



La mayoría afirma que le gustaría participar en el proyecto, ya que esto permite mejorar la calidad del trabajo pedagógico y es esencial para un excelente aprendizaje moral en el uso de estas tecnologías.

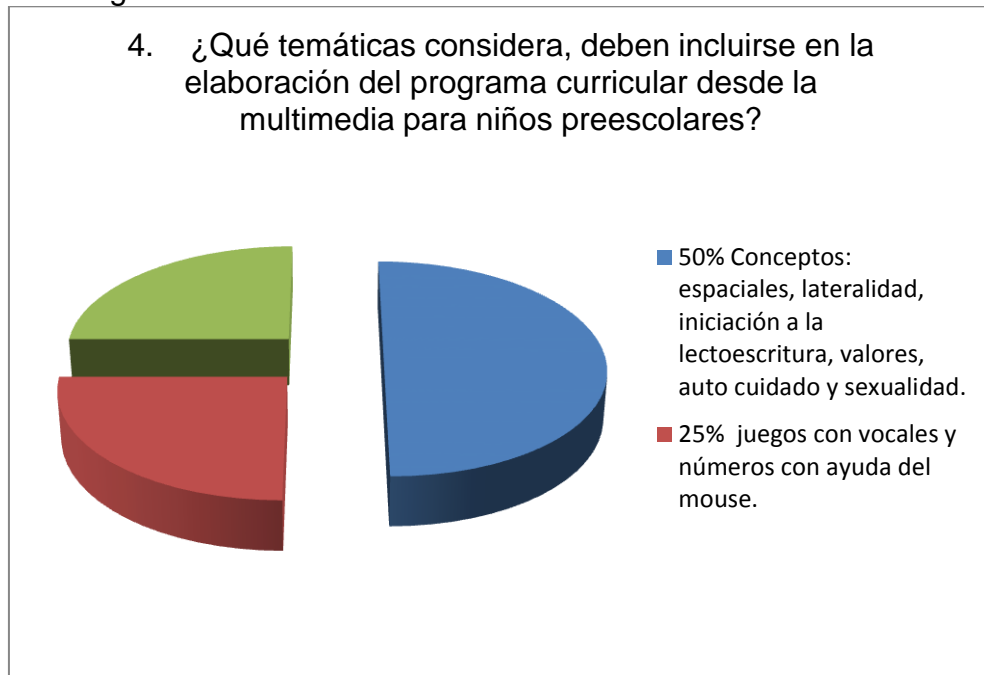
Pregunta 4. ¿Qué temáticas considera, deben incluirse en la elaboración del programa curricular desde la multimedia para niños preescolares?

Tabla 8. Análisis porcentual de la pregunta 4 encuesta a docentes.

RESPUESTA	Cantidad	Porcentaje
Conceptos: espaciales, lateralidad, iniciación a la lectoescritura, valores, auto cuidado y sexualidad.	2	50 %
Juegos con vocales y números con ayuda del mouse.	1	25 %
Simuladores de artes-oficios-profesionales.	1	25 %
Total	4	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 8. Pregunta cuatro entrevista a docentes



Existe coincidencia en esta respuesta en que todos estos aspectos o temas se deben de orientar con la multimedia desde el aspecto lúdico.

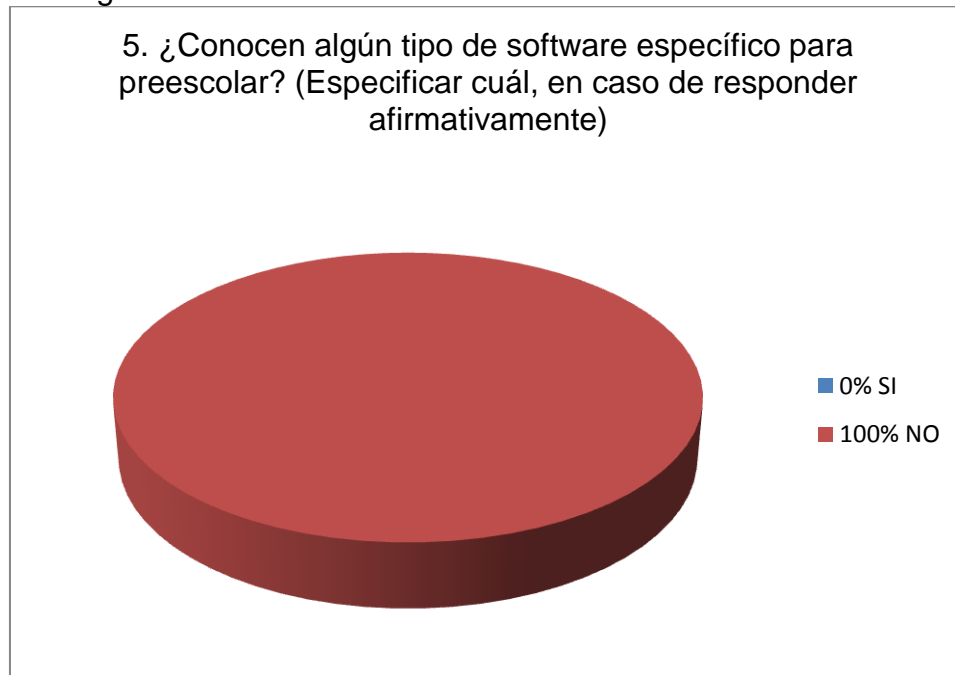
Pregunta 5. ¿Conocen algún tipo de software específico para preescolar? (Especificar cuál, en caso de responder afirmativamente)

Tabla 9. Análisis porcentual de la pregunta 5 encuesta a docentes.

RESPUESTAS	Cantidad	Porcentaje
Si	0	0 %
No	4	100 %
Total	4	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 9. Pregunta cinco entrevista a docentes



La gráfica refleja que el 100% de los docentes encuestados que trabajan con el nivel de preescolar no conocen de ningún software para trabar en este grado.

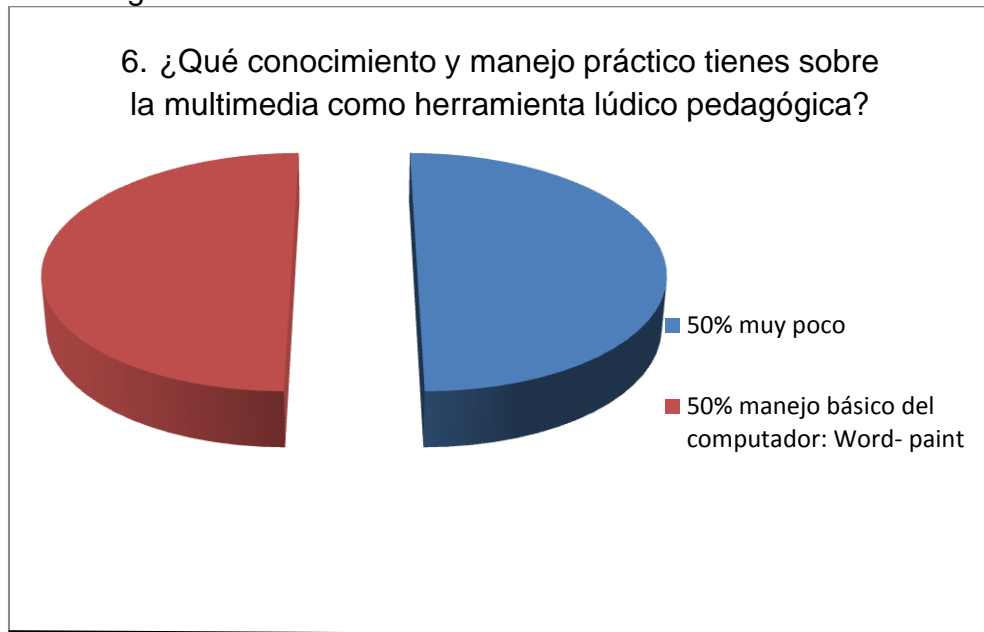
Pregunta 6. ¿Qué conocimiento y manejo práctico tienes sobre la multimedia como herramienta lúdico pedagógica?

Tabla 10. Análisis porcentual de la pregunta 6 encuesta a docentes.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Muy poco	2	50 %
Manejo básico del computador: Word- paint.	2	50 %
Total	4	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 10. Pregunta seis entrevista a docentes



Se puede observar que los docentes no tienen conocimientos sobre el manejo de la multimedia como herramienta lúdica.

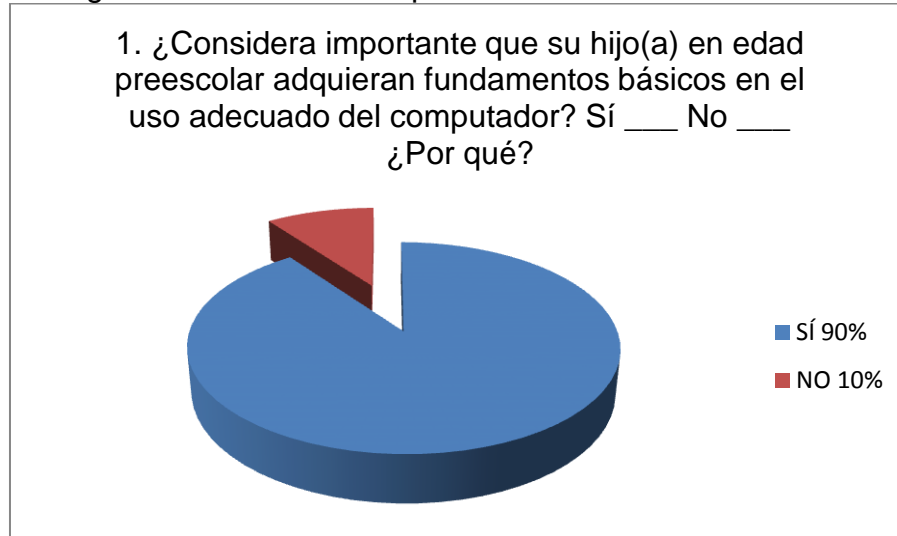
5.5.3 Encuesta a padres de familia. Pregunta 1. ¿Considera Importante que su hijo(a) en edad preescolar adquieran fundamentos básicos en el uso adecuado del computador? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

Tabla 11. Análisis porcentual de la pregunta 1 encuesta a padres de familia.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	9	90 %
No	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 11. Pregunta uno entrevista a padres de familia



La gráfica muestra que el 90% de los encuestados consideran importante que los niños y niñas aprendan el manejo del computador, porque esto les permite desarrollar la mente y les ayuda aprender más y les facilita el aprendizaje, pero un 10% de los encuestados dijo que no.

En general los padres consideran que es importante que los niños y niñas aprendan el uso del computador en forma adecuada.

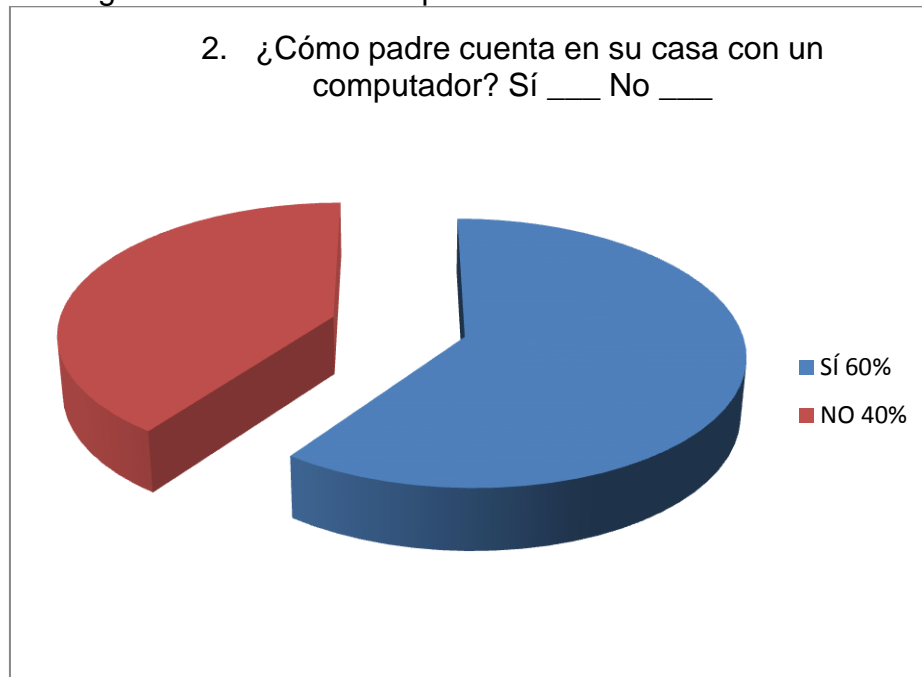
Pregunta 2. ¿Cómo padre cuenta en su casa con un computador? Sí ____ No ____

Tabla 12. Análisis porcentual de la pregunta 2 encuesta a padres de familia.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	6	60 %
No	4	40 %
Total	10	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 12. Pregunta dos entrevista a padres de familia



La gráfica muestra que el 60% de los encuestados poseen computador en la casa y el 40% no cuenta con un computador.

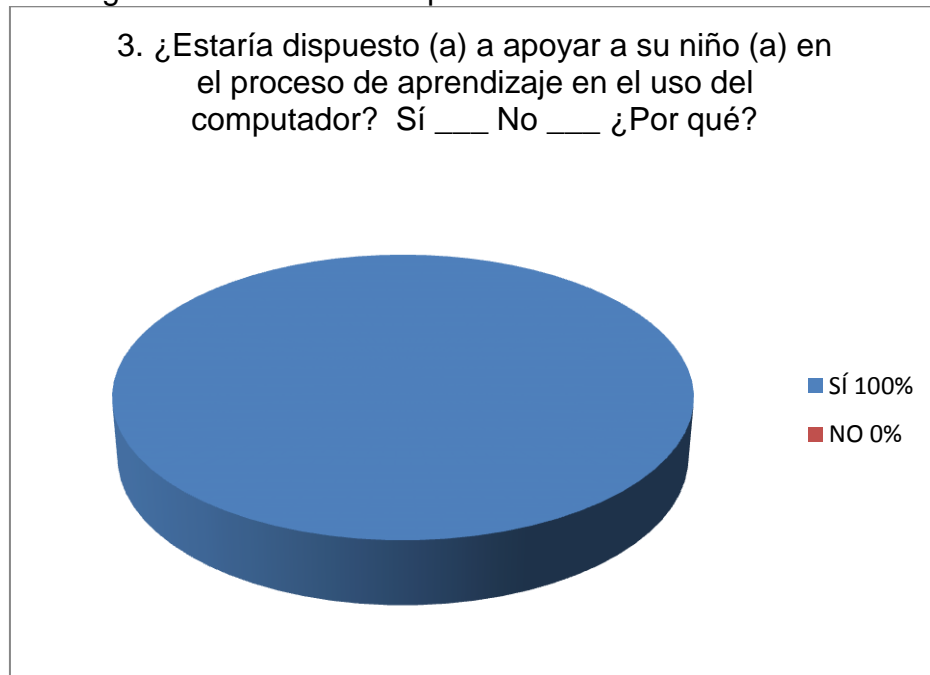
Pregunta 3. ¿Estaría dispuesto (a) a apoyar a su niño (a) en el proceso de aprendizaje en el uso del computador? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

Tabla 13. Análisis porcentual de la pregunta 3 encuesta a padres de familia.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	10	100 %
No	0	0 %
Total	10	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 13. Pregunta tres entrevista a padres de familia



La gráfica muestra que todos los padres ayudarían a sus hijos, ya que esto los ayuda a pasar al otro grado.

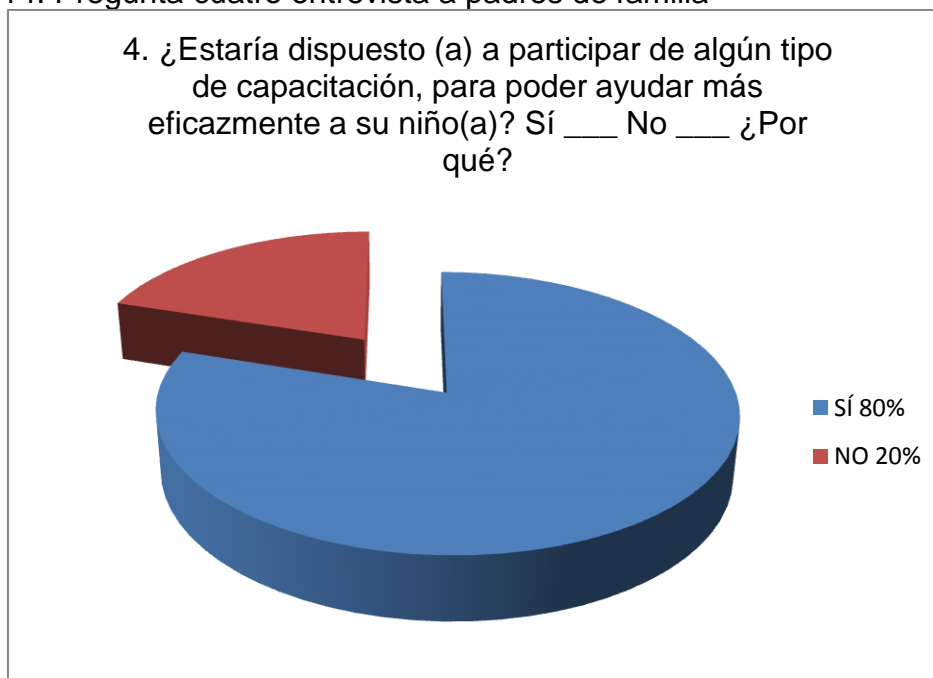
Pregunta 4. ¿Estaría dispuesto (a) a participar de algún tipo de capacitación, para poder ayudar más eficazmente a su niño (a)? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

Tabla 14. Análisis porcentual de la pregunta 4 encuesta a padres de familia.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	8	80 %
No	2	20 %
Total	10	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 14. Pregunta cuatro entrevista a padres de familia



Ante esta pregunta el 80% de los padres dicen si participar de alguna capacitación, ya que esto les permitiría ayudar a realizar las tareas y además porque están en un mundo mediado por la tecnología, pero el 20% de los encuestados dijeron que no por el trabajo que no les permita.

En general ante esta pregunta los encuestados consideran que si participarían con el propósito de ayudarles a sus hijos.

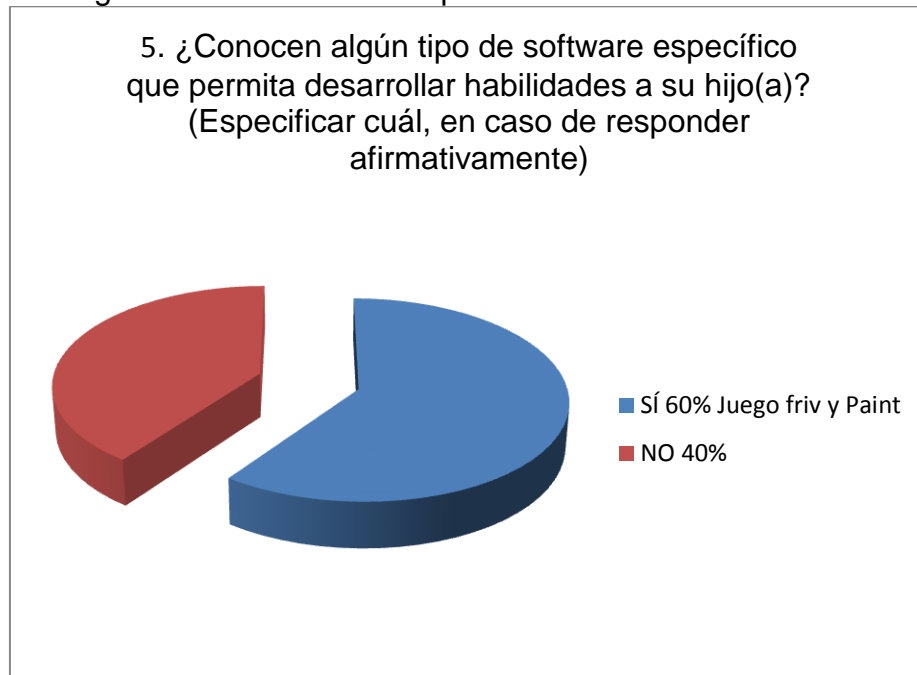
Pregunta 5. ¿Conocen algún tipo de software específico que permita desarrollar habilidades a su hijo(a)? (Especificar cuál, en caso de responder afirmativamente)

Tabla 15. Análisis porcentual de la pregunta 5 encuesta a padres de familia.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	6	60 %
No	4	40 %
Total	10	100 %

Fuente: Elaboración propia

Gráfica 15. Pregunta cinco entrevista a padres de familia



Ante la pregunta el 60% dijo conocer el juego y el programa paint, pero el 40% manifestó no conocer ninguno.

En general existe poco conocimiento sobre este tipo de software por parte de los padres o páginas con este tipo de contenido.

5.6 DIAGNOSTICO

Después de observar y revisar los horarios de ascenso a la sala de sistemas de los grupos de preescolar durante el primer período académico se evidenció que no tienen acceso a la sala de informática y no existe planeación dentro del currículo de informática para el preescolar.

En este contexto el presente proyecto de intervención investigativo surge de la inquietud de los docentes de preescolar y al acercamiento de la realidad escolar de la institución educativa Jorge Eliecer Gaitán sobre la poca accesibilidad y a la no integración de la multimedia como herramienta lúdico pedagógica dentro del currículo de informática para los niños y niñas.

Las inquietudes y expectativas giraron en torno a los siguientes aspectos:

Los estudiantes de los grados de preescolar deben aprovechar las nuevas tecnologías mediante la integración de la multimedia en el currículo de informática con diferentes actividades como: juegos, cantos, rondas, cuentos que se pueden trabajar con la multimedia.

Existe poca cualificación docente para el manejo de la sala de informática con los niños de preescolar.

Los niños de estos grados no han trabajado en la sala de informática ya que se le da prioridad a la enseñanza tradicional, y solo una maestra es la encargada del grupo.

La responsabilidad de los padres en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños se ve desfavorecida por la poca participación de los mismos en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Por lo antes expuesto enfocamos nuestro proyecto de intervención en evidenciar que la multimedia como herramienta lúdico pedagógica en el currículo de informática del nivel preescolar, contribuye a desarrollar principios de integralidad, participación y esparcimiento en los niños y niñas de la institución con actividades lúdicas usando la multimedia.

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO

Aprendiendo y jugando, con la multimedia como herramienta lúdica pedagógica, el currículo vamos mejorando.

6.2 DESCRIPCIÓN

La propuesta se desarrollara con los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán del Municipio de Bello, mediante la realización de varios talleres en los que se ponen en práctica el uso de la multimedia como herramienta lúdica, además de descubrir las grandes ventajas que las tics nos ofrecen en la posibilidad del fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Teniendo claro que lo lúdico está enfocado a lo placentero las actividades o talleres están enfocados hacia la implementación de la multimedia como herramienta lúdica que permitan desarrollar ambientes de aprendizajes más agradables para los niños y niñas, así como facilitar el desarrollo de las distintas dimensiones en el grado inicial de los chicos.

6.4 OBJETIVO

Aportar a los procesos pedagógicos diversas herramientas multimediales como estrategias lúdicas dentro del currículo.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Talleres.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE
EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
DE LA LÚDICA

Taller 1

USO DE LA MULTIMEDIA COMO HERRAMIENTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán

Grupo: “A” y “B”

Nivel: Preescolar

Responsables: Mabel Cárdenas, Yudy Andrea Orozco y Jonás Causil Burgos

Variable: Manejo de la multimedia como herramienta lúdico pedagógica

Tiempo: 4 Horas.

Objetivo

Hacer uso de la multimedia y adquirir habilidades para el trabajo en la sala de informática.

Contenido y metodología

Actividad N° 1: Explorando con mi PC

Los niños y niñas se organizados en la sala de informática se les indica como prenden el computador en forma adecuada, reconocen las partes del mismo, así como conocer las precauciones y cuidados que deben tener en cuenta al manipular la computadora y por último entra y sale de un programa, es decir inicia a navega en él.

Actividad N° 2: Divirtiéndome con mis sentidos

Después de organizar los estudiantes, se les inicia en nociones de multimedia (tiempo, espacio, lógica, matemáticas, lenguaje y juegos divertidos) e indica como ingresar a una página web determinada y navegar en un programa entrar salir, por último utilizan el ratón hasta lograr el dominio del mismo utilizándolo para tareas sencillas (gráficas interactivas, escuchar música y sonidos interactivos)

Actividad N° 3: Jugando con mi compañero en la multimedia

Se organizan los niños y niñas en parejas después de ubicar los grupos de tal manera que queden compañeros con los que no han trabajados.

Las parejas contarán con un computador e ingresan a juegos y programas determinados con los cuales la pareja puede experimentar, expresar, crear, tomar decisiones y se ayudan unos a otros; entre ellos se ponen de acuerdo e inician el juego, donde deben responder cada una de las preguntas o actividades que aparecen, al final entre todos dialogan y comentan sobre el reto del juego.

Los responsables hablan de las situaciones planteadas en el juego y de las estrategias haciendo énfasis en aquellas que estimulo diferentes puntos de vistas y la capacidad cooperativa del grupo.

Recursos

Físicos: Sala de informática, computadores, material de multimedia, memoria, cds
Humano: docentes, niños y niñas de la I.E Jorge Eliecer Gaitán.

Evaluación

Para realizar la evaluación desarrollamos las siguientes preguntas:

1. ¿Se deben usarse los recursos de multimedia en el nivel preescolar?

De hecho que es importante el uso de estas herramientas, ya que la adquisición de este lenguaje y uso del mismo ayudan a los niños a desarrollar su nivel de pensamiento y adquirir habilidades para potenciar el aprendizaje.

2. ¿Cómo hace el docente de informática para que el taller de computación no sea una materia especial de los niños y niñas, si no una herramienta de trabajo de la que el docente pueda y deba valerse para enseñar otros contenidos?

En los preescolares de la institución los docentes tienen poca experiencia en el área de informática y desconocen la riqueza y posibilidades del uso de esta herramienta la cual le brinda a los niños y niñas la producción de sus propios materiales como la posibilidad de investigación y la adquisición de información, al mismo tiempo que se transforma en un recurso motivante en el proceso de enseñanza aprendizaje

3. ¿Es el docente un facilitador en el vínculo del niño con la computadora?

El docente como mediador del proceso de enseñanza aprendizaje es efectivamente un facilitador para el niño que se siente fuertemente atraído por la maquina, pues este se acerca desde la naturalidad y la ingenuidad al medio, tiene más flexibilidad para tocar sin miedo a romperlo, aprende de la manipulación y de operar con la computadora; además la actitud de confianza que demuestre el maestro hace que los niños se relacionen de manera positiva.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE
EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
DE LA LÚDICA

Taller 2
MANEJO DE LA COMPUTADORA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE
LÚDICO.

Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán

Grupo: “A” Y “B”

Nivel: Preescolar

Responsables: Mabel Cárdenas, Yudy Andrea Orozco y Jónas Causil Burgos

Variable: Manejo de la computadora como herramienta de aprendizaje lúdico.

Objetivo

Desarrollar actividades con los niños del grado preescolar, que permitan conocer el uso del computador y determinar las actividades que se trabajaran con imágenes y sonidos en forma lúdica.

Contenido y metodología

Actividad N° 4 ¿Qué puede hacer la computadora?

Los niños y las niñas se organizan en la sala de informática en la cual observaran un video “conociendo las tres con Ooky y Dora la exploradora”, donde captan lo que puede hacer la computadora con dibujos de su momento, que a los niños les agrade.

Después los niños y niñas expresan que aprendieron y quienes orientan la actividad hacen énfasis sobre aspectos relevantes que podemos aprender con el uso de la computadora.

Actividad N° 5: Viajemos con la fantasía

Se organizan los estudiantes en la sala de informática, donde se les presenta usando PowerPoint, en forma animada, un cuento por ejemplo “El castillo de los pobres”, luego se formaran grupos de a tres, se les entregará el material respectivo, una hoja de papel periódico, crayolas, lápices y representaran un dibujo sobre lo que más les llamó la atención del cuento.

ACTIVIDAD N° 6: Anima mundi

Se llevó a los niños a ver la película “Anima Mundi”, observaran detenidamente las imágenes y escucharán los sonidos. Luego se comentará lo observado. Se les hará preguntas, como:

¿Decir que colores tenían?

¿Hablar del animal que más les gustó?

Por último representarán con un dibujo en el cuaderno sobre el animal que más les llamó la atención.

Recursos

Físicos: Sala de informática, computadores, material de multimedia, crayolas, lápices, papel.

Humano: Docentes, niños y niñas de la I. E Jorge Eliecer Gaitán

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE
EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
DE LA LÚDICA

Taller 3
RECONOCIMIENTO LÚDICO DEL COMPUTADOR

Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán

Grupo: “A” Y “B”

Nivel: Preescolar

Responsables: Mabel Cárdenas, Yudy Andrea Orozco y Jónas Causil Burgos

Variable: Reconocimiento lúdico del computador que permite acceder a la multimedia por parte de los niños y niñas.

Objetivo: Reconocer la multimedia, utilizarla en forma segura y divertida.

Contenido y metodología:

Se elaboran diálogos en forma dirigida sobre la forma a trabajar.

Presentación de diapositivas por parte del docente referente a los temas tratados en clase.

Se elaboran dibujos alusivos a las partes del computador, laminas a colores, identificación de las partes recortándolas y pegándolas en hojas y luego se trabajan en la computadora.

Recursos: portátiles, laminas, hojas, lápices de colores, sala de informática, software utilizado PowerPoint, Paint

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES VICERRECTORÍA DE
EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
DE LA LÚDICA

Taller 4
USANDO LA APLICACIÓN JCLIC

Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán

Grupo: "A" Y "B"

Nivel: Preescolar

Responsables: Mabel Cárdenas, Yudy Andrea Orozco y Jónas Causil Burgos

Variable: Usar la aplicación JClic en distintas actividades en la sala de sistema.

Objetivo: Crear ambientes lúdicos desarrollando actividades aplicando JClic.

Contenido y metodología.

Se organizan las actividades “juegos de memoria” las cuales consiste en descubrir parejas de elementos entre un conjunto de casillas inicialmente escondidas. Las parejas pueden estar formadas por dos piezas idénticas, o por dos elementos relacionados. En cada intento se destapan dos piezas, que se vuelven a esconder si no forman pareja.

En estas actividades el objetivo es destapar todos los elementos del panel.

Recursos: Portátiles, sala de informática, aplicación JClic.

Evaluación

Con las actividades desarrolladas se pretende motivar la imaginación y la creatividad de los estudiantes motivándolos, desde diferentes herramientas como los programas digitales, cuentos, videos narrados, dibujos y sonido.

Los niños y las niñas del grado preescolar se beneficiar con el uso de las computadoras como herramientas que permiten desarrollar ambientes lúdicos pedagógicos.

7. CONCLUSIONES

- El uso de la multimedia educativa permite desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje más placentero lúdico y amigable en el cual los niños y las niñas aprenden jugando y juegan aprendiendo.
- Los estudiantes del nivel preescolar se entretienen resolviendo y adquiriendo habilidades en el uso de la multimedia, del juego digital educativo y se familiariza tempranamente con el uso de las tics.
- Las herramientas tics y multimedia proporciona a los estudiantes un mundo en el cual quieren manipular y con el cual están ansiosos de experimentar y descubrir a través de la motivación y el interés que se genere en ellos desde lo lúdico.
- Debe existir una actualización y modernización permanente en el currículo para generar actitudes favorables y comprometidas con el cambio e innovación educativa permanente.
- Se deben incluir los juegos multimediales en forma gradual con materiales y recursos educativos en el currículo del preescolar, ya que promueven el aprendizaje activo, facilitan la enseñanza personalizada, proporcionan retroalimentación inmediata y desarrollan nuevas formas de comprensión sobre la realidad de los estudiantes.
- Las tecnologías de información y comunicación como herramienta lúdico pedagógica brindan un sin número de posibilidades pedagógicas para el trabajo en el aula que propenden a potencializar el desarrollo de habilidades en los niños y niñas de educación inicial.

8. RECOMENDACIONES

Aprovechar plenamente oportunidades de desarrollo profesional en tics que permitan Integrar modelos de enseñanza interdisciplinaria efectivos usando medios multimediales.

Integrar sistemáticamente las tics como posible herramienta lúdica dentro del currículo de informática para el desarrollo de las diferentes dimensiones en el preescolar.

Desarrollar estrategias lúdicas y recursos de enseñanza con distintas aplicaciones multimediales que permitan formar a los niños y niñas con capacidad de utilizar tales aplicaciones.

Apoyar las iniciativas de la institución que permitan suministrar recursos tecnológicos actualizados y el desarrollo profesional en el uso de las tics.

Implementar con los padres de familia estrategias que les permitan supervisar el uso del internet y conocer software apropiados a la edad de sus hijos para usar en el hogar y en la escuela.

BIBLIOGRAFÍA

CARVAJAL SÁNCHEZ, José. Iniciación a la investigación. Tunja: Juan de castellanos, 2012.

CACCURI, Virginia. Educación con Tics. [En línea]. Disponible en: <http://www.fiuxy.com/ebooks-gratis/3638668-users-educacion-con-tics-virginia-caccuri-espanol-pdf.html>. Buenos Aires: Fox Andina, 2013.

COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPUBLICA. Ley 1341(30, julio, 2009). Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones-tic-, se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones. [En línea]. Disponible en: www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf.

_____, Ley 115 (8, febrero, 1994). Por la cual se expide la ley general de educación. [En línea]. Disponible en: www.mineducacion.gov.co/1621/articles-124745_archivo_pdf9.pdf.

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Decreto 2247(11, septiembre, 1994). Por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. [En línea]. Disponible en: www.mineducacion.gov.co/1621/article-104840.html.

_____, Serie lineamientos curriculares (7, junio, 1998). [En línea]. Disponible en: www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf.

CONDE BORRERO, Ana P y otros. Libros interactivos multimedias. [En línea]. Disponible en: <http://es.slideshare.net/chickyga/lim-libro-interactivo-multimedia-3995793>. España, 2010.

FLÓREZ OCHOA, Rafael. Hacia una pedagogía del conocimiento. Ma Graw Hill.1997.

GALLEGO ORTEGA, José Luis y otro. Enciclopedia de educación infantil. España: Aljibe, 2003.

LAFRANCESCO V, Giovanni M. La investigación en educación y pedagogía: fundamentos y técnicas. Bogotá, D.C: Ed. Delfín Ltda, 2003.

RODRÍGUEZ GÓMEZ, Gregorio y otros. Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Aljibe, 1996.

ROSERO CUZ, Aura Mileni. Proyecto pedagógico en tic: las tic, una alternativa para el aprendizaje lúdico de las nociones numéricas y espaciales, en los estudiantes del grado transición. [En línea]. Disponible en: <http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/18763>. Putumayo, 2012.

VELÁSQUEZ NAVARRO, José de Jesús. El desarrollo de competencias con juegos. México: Trillas, 2010.

CIBERBIOGRAFIA

Actividades lúdicas. Revisado desde internet en:
<https://espaciosludicosenlaeducacionfisica.wordpress.com/definicion-de-ludica/>.

ALDARONDO RUIZ, Verónica. Educación basada en juegos digitales. Revisado desde internet en: <https://sites.google.com/.../educacion-basada-en-juegos-digitales-1>

COLOMBIA, Congreso de la Republica. Ley 1341. Revisado desde internet en:
www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf.

DÍAZ, Sandra Milena. El fantástico mundo de las tic. Revisado desde internet en:
<http://preescolarisa.blogspot.com/>.

El rinconcito. Contenido para niños. Revisado desde internet en:
www.mundolatino.org/.

GARASSINI, María Elena. Incorporación de la informática en la educación inicial en Venezuela. Revisado desde internet en:
<ftp://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2969032.pdf>.

JIMÉNEZ V, Carlos Alberto. La lúdica un universo de posibilidades. Revisado desde internet en: www.ludicacolombia.com/.

URQUIZA SÁNCHEZ, Luis Enrique. Justificación de uso de las tics en educación inicial. Revisado desde internet en:
<http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/234/244>.

VALERO, Alejandro. Ejercicios con libros interactivos multimedia. Revisado desde internet en: <http://avalerofer.blogspot.com/2007/05/ejercicios-con-lim-en-blogger.html>.

VELASCO ROJAS, Alfonso. El uso pedagógico y cultural de las tics en la escuela. Revisado desde internet en: <http://www.idep.edu.co/pdf/aula/MAU%2074.pdf>.

VENCE PÁJARO, Luisa Mercedes. Uso pedagógico de las tics para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa todos a aprender. Revisado desde internet en: www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-336355_archivo_pdf.

9. ANEXOS

ANEXO A

ENCUESTAS

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

ENCUESTA PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PREESCOLAR

La presente encuesta tiene como finalidad principal establecer la importancia de implementar la multimedia como herramienta lúdico pedagógica en el currículo de informática para el nivel de preescolar.

La información que usted brinde a continuación, será única y exclusivamente utilizada con fines pedagógicos en pro de mejorar la calidad educativa.

Género M ____ F ____ Edad: ____

1. ¿Considera importante adquirir fundamentos básicos en el uso adecuado del computador? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

2. ¿Cuenta en su casa con un computador? Sí ____ No ____

3. ¿Crees que el uso adecuado del computador te ayudara a mejorar tu aprendizaje? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

4. ¿Conocen algún tipo de software(programa) específico que te ayude a desarrollar habilidades lúdicas? (Especificar cuál, en caso de responder afirmativamente)

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

ENCUESTA A PROFESORES (AS)

La presente encuesta tiene como finalidad principal establecer la importancia de implementar la multimedia como herramienta lúdico pedagógica en el currículo de informática para el nivel de preescolar.

La información que usted brinde a continuación, será única y exclusivamente utilizada con fines pedagógicos en pro de mejorar la calidad educativa.

Género M ____ F ____ Edad: ____ Área que orienta: _____

1. ¿Considera importante que los niños en edad preescolar adquieran fundamentos básicos en el uso adecuado del computador? Sí ____ No ____
¿Por qué? _____

2. ¿Debe existir un programa curricular específico en la I. E. para propiciar el inicio de los niños y niñas en edad preescolar, en el uso del computador?
Sí ____ No ____ ¿Por qué? _____

3. ¿Estaría dispuesto a participar de un proyecto tendiente a introducir la multimedia como herramienta lúdica pedagógica en el curricular de

informática, para niños (as) en edad preescolar? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

4. ¿Qué temáticas considera, deben incluirse en la elaboración del programa curricular desde la multimedia para niños preescolares?

5. ¿Conocen algún tipo de software específico para preescolar? (Especificar cuál, en caso de responder afirmativamente)

6. ¿Qué conocimiento y manejo práctico tienes sobre la multimedia como herramienta lúdico pedagógica?

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DEL GRADO PREESCOLAR

La presente encuesta tiene como finalidad principal establecer la importancia de implementar la multimedia como herramienta lúdico pedagógica en el currículo de informática para el nivel de preescolar

La información que usted brinde a continuación, será única y exclusivamente utilizada con fines pedagógicos en pro de mejorar la calidad educativa.

Género M ____ F ____ Edad: ____

1. ¿Considera Importante que su hijo(a) en edad preescolar adquieran fundamentos básicos en el uso adecuado del computador? Sí ____ No ____
¿Por qué? _____

2. ¿Cómo padre cuenta en su casa con un computador? Sí ____ No ____
3. ¿Estaría dispuesto(a) a apoyar a su niño (a) en el proceso de aprendizaje en el uso del computador? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

4. ¿Estaría dispuesto (a) a participar de algún tipo de capacitación, para poder ayudar más eficazmente a su niño (a)? Sí ____ No ____ ¿Por qué?

5. ¿Conocen algún tipo de software específico que permita desarrollar habilidades a su hijo(a)? (Especificar cuál, en caso de responder afirmativamente)

ANEXO B

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Actividad explorando con mi PC



Fuente: Mabel Cárdenas y Yudy Andrea Orozco

Actividad anima mundi



Fuente: Mabel Cárdenas y Yudy Andrea Orozco

Actividad divirtiéndome con mis sentidos.



Fuente: Mabel Cárdenas y Yudy Andrea Orozco